

 XBOX 360®

ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

エンスレイブド
オデッセイトウザウエスト

SOFTWARE MANUAL



© 2010 NBGA. Created by Ninja Theory Ltd.

namco®

安全情報

■光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画像が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしなくても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク(表面)及びアイコン(裏面)を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト(<http://www.cero.gr.jp/>)をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における上演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

このゲームをセーブするためには、最低2MBの空き容量が必要です。



CONTENTS

ストーリー&キャラクター	2
ゲームの始め方	4
操作方法	7
ゲームの進め方	8
メイン画面	10
アクション	12
コマンドメニュー	20
スタッフクレジット	22

※データの保存(セーブ)についてはP.5をご覧ください。

Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、
Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft
Corporation および/またはその関連会
社の商標であり、Microsoft からのライ
センスに基づき使用されています。

STORY & CHARACTERS

— ストーリー & キャラクター —

今から150年後の未来……。

世界中を巻き込んだ戦争の結果、生き残っている人間はわずかとなっていた。

自然がふたたび世界を包み、文明は滅びたかに見えたが、

「ボット」と呼ばれる機械群が、生き残った人間を襲い、世界を支配していた。

ボットに捕まった人間は奴隷船へ連れ込まれ、はるか西へ輸送される。

奴隷船の目的地は不明で、もどってきたものも存在しない。

——かつてアメリカと呼ばれた地。

そこを通ろうとする奴隷船の中には、1組の男女が捕まっていた。

男の名はモンキー、女の名はトリップ。

トリップが奴隷船から脱出しようとした騒ぎに乗り、モンキーも脱出を試みる。

トリップが乗り込んだ脱出ボットにつかまり、ともに脱出するモンキー。

しかし、着地の衝撃でモンキーは気絶してしまう。

トリップの目的は、住んでいた村にもどることであった。

だが、単身ではボットに捕まるか、殺されてしまう……。

モンキーの戦闘力が生き延びるカギと確信したトリップは、

モンキーが気絶しているスキに、スレイブ・ヘッドバンドをモンキーに取りつける。

このヘッドバンドは、モンキーがトリップの命令に反したときに頭を締めつけ、

トリップが死ぬとモンキーに致死性の毒を注入するという代物である。

目が覚めたモンキーはトリップにヘッドバンドを外せと迫ったが、

トリップはもちろん拒否し、モンキーは早速ヘッドバンドの性能を思い知ることになった。

そしてモンキーは、否応なしにトリップの旅に同行することになったのである。

Trip

トリップ

風力発電で暮らす村の出身で、旧式の科学技術によるプログラミングが得意。ボットと戦うことはできないが、ボットの弱点をスキャンしたり、コンピュータを使ったりできる。身体能力も比較的高く、少々段差なら乗り越え、離れた足場にも飛び移ることができる。

Monkey

モンキー

争いごとと人間を避けて、荒野で己の拳のみを頼りに生き抜いてきた男。登攀の技術と格闘技に長けており、大きく凶暴なボットに対しても果敢に戦う。奴隷船脱出の際にスタッフをはじめとする装備は取りもどすが、愛用のバイクは奪われたままである。

GETTING STARTED(1)

— ゲームの始め方(1) —

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。AボタンかSTARTボタンを押すと6つのメインメニューが表示されるので、いずれかを選んでください。

CONTINUE JOURNEY

最後にセーブされたチェックポイント(P.8参照)から再開します。

CHAPTER SELECT

チャプター(章)を選び、その最初からプレイします。チャプター→難易度の順に選んでください。難易度は「EASY(易しい)」「NORMAL(普通)」「HARD(難しい)」の3種類です(これまでにプレイしたことがあるチャプターと難易度のみ選べます)。なお、オーブ(P.9参照)の所持数やトリップショップ(P.21参照)の状態は、最後にセーブされたときのものを引き継ぎます。

触れたマスク

選択中のチャプターで触れたマスク(P.8参照)の数を表します。

集めたオーブの割合

選択中のチャプターに登場するオーブを、どの程度集めたかが表示されます。



NEW JOURNEY

ゲームを最初からプレイします。ゲームの難易度を選んでください。セーブデータがある場合、オーブの所持数やトリップショップの状態は、最後にセーブされたときのものを引き継ぎます。

ダウンロード コンテンツ

Xbox LIVE®に接続し、コンテンツをダウンロードできます。ご利用の前に、P.6の注意事項もよくお読みください。

OPTION

操作方法や音量などの設定を行います。「コントロール設定」「オーディオ設定」「表示設定」のいずれかを選んだ場合は、以下の内容を設定してください。「ストレージ機器の選択」を選んだ場合は、データをセーブする機器を選びましょう。

●コントロール設定

振動	振動機能のON/OFFを設定します。
Y軸反転	視点を上下に動かすときの操作を反転させます。
X軸反転	視点を左右に動かすときの操作を反転させます。
照準感度(X軸)	視点を左右に動かすときの感度を設定します。
照準感度(Y軸)	視点を上下に動かすときの感度を設定します。

●オーディオ設定

字幕	字幕のON/OFFを設定します。
BGM音量	音楽の音量を設定します。
SE音量	効果音の音量を設定します。

●表示設定

GAMMA	画面の明るさを設定します。
-------	---------------

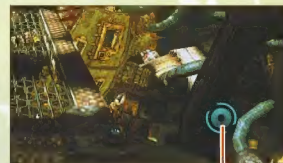
CREDIT

スタッフクレジットを見ることができます。

データの保存(セーブ)について

ゲームの進行状況は、チェックポイントに着くと自動的にセーブされます。また、「OPTION」で設定を変えると、その設定がセーブされます。

セーブにはデータを保存する機器に2MB以上の空き容量が必要です。



セーブアイコン

セーブ中に表示されます。このアイコンが表示されているときは、本体の電源を切らないでください。

GETTING STARTED(2)

— ゲームの始め方(2) —

Xbox LIVE について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます*。

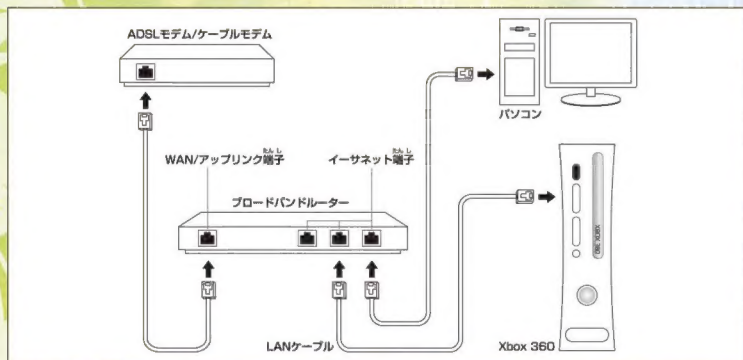
さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームのデモ版や予告編ムービー、ゲームをより楽しくする追加キャラクター、マップ、アイテムなど、さまざまなコンテンツをダウンロードできます*。

* 各ゲームにより対応機能は異なります。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360® 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。



保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、ファミリータイマーの設定によりプレイ時間を限定することもできます。

詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familyssettings/> をご覧ください。

GAME CONTROLS

— 操作方法 —

本ゲームの操作方法を紹介します。主人公モンキーのアクションについてはP.12~19を、コマンドメニューの使い方についてはP.20~21をご覧ください。

Xbox 360 コントローラー

黒字はアクション操作、青字はそのほかの操作です。



* 振動機能を利用するときは、「OPTION(P.5参照)」の「コントロール設定」で「振動」を「ON」にしてください。

右スティック ボタン(右スティックを押す)

方向パッド	[左] プラスマ弾に切り替える、[右] スタン弾に切り替える、 項目の選択
左スティック	移動、 項目の選択 、コマンドメニューを選ぶ
右スティック	視点や照準の操作
Aボタン	ハシゴの登り降り、弾を撃つ、捕まえた敵を爆発させる、 決定 [+左スティック] 障害物を乗り越える、ジャンプ、飛び移る、回避 [柱などにつかまっているときに+左スティック上] 頭上の足場に登る [トリップを背負っているときに] トリップを投げる
Bボタン	降りる、目の前のものを使う、トリップを背負う / 下ろす、銃を捨てる、 キャンセル [ブロック直後に] カウンター、[特定の敵に対して] テイクダウン
Xボタン	弱攻撃、弾を撃つ、捕まえた敵を爆発させる [押し続けてから離す] スタン攻撃、[+Aボタン] 範囲攻撃、[回避中に] 反転攻撃
Yボタン	強攻撃、弾を撃つ、[スタフが光っているときに+Bボタン] 乱れ打ち
LB	トリップを見る、 [押し続ける] コマンドメニューの表示
RB	敵の注意を引きつける、弾を撃つ
左トリガー	[押し続ける] プラスマ弾やスタン弾の照準を表示、[銃銃の使用中に] ズーム
右トリガー	ブロック、弾を撃つ
右スティック ボタン	クラウドに乗る / 降りる
STARTボタン	ポーズメニューの表示
BACKボタン	ムービーのスキップ

HOW TO PLAY

— ゲームの進め方 —

主人公モンキーを操作して、仲間のトリップと一緒に目的地へ向かってください。
ゲームを進めると、トリップにさまざまな指示を出せるようになります。

CHAPTERとチェックポイント

ゲームは複数のCHAPTER(章)に分かれています。各CHAPTER内の冒険は特定の地点(チェックポイント)で区切られ、チェックポイントに着くと進行状況が自動的にセーブされます。

探索と戦闘

ゲームはおもに、探索と戦闘を繰り返して、目的地に向かうことで進めています。



目的地へ向かうためには、手すりや飛び移ったり、足場を伝っていくなど、さまざまなアクションを使う必要があります。



敵に見つかるとう戦闘になります。スタップや弾を使って戦ってください。ある程度倒すと敵の出現が止まり、探索にもどります。

マスクについて

探索中に右のようなマスクを見つけたら、触れてみてください。モンキーの身に不思議なことが起こり、物語の断片を知ることができます。



あつめたオーブでモンキーを強化

オーブは探索中に見つかったり、倒した敵が落としたりするアイテムで、触れると手に入ります。集めたオーブは、トリップショップ(P.21参照)で使うと、攻撃方法やライフゲージなどを強化できます。



トリップへの指示

LBを押し続けるとコマンドメニュー(P.20参照)が表示され、トリップに移動や回復といった指示を出すことができます。戦闘中にはおとりになって、敵を引きつけてもらうことができます。



ゲームオーバーについて

以下のいずれかの状態になるとゲームオーバーです。セーブされたチェックポイントから再開します。

- 攻撃を受けたり、地雷に引っかかったり、つかまっているものから落ちてライフゲージ(P.11参照)がなくなる
- トリップが敵に倒される
- トリップから離れすぎる
- 時間制限があるイベントを時間内にクリアできない

ポーズメニュー

STARTボタンを押すとゲームがポーズ(一時停止)し、以下のメニューが表示されます。ゲームを再開するときは、Bボタンを押すか「RESUME GAME」を選んでください。

RESUME GAME	ゲームを再開します。
OPTION	「コントロール設定」や「オーディオ設定」、「表示設定」を行うことができます(P.5参照)。
RESTART FROM LAST CHECKPOINT	最後に通過したチェックポイントからゲームを再開します。セーブされていないデータは保存されないの注意してください。
EXIT TO MAIN MENU	ゲームを終了してメインメニューにもどります。セーブされていないデータは保存されないの注意してください。

GAME SCREEN

— メイン画面 —

モンキーを操作して冒険する画面を、メイン画面と呼びます。
メイン画面には敵やアイテム、モンキーの情報などが表示されます。

画面の見方

画面に表示される情報は、ゲームを進めると増えていきます。

シールドゲージとライフゲージ

アイコン

目的地やアイテムの位置などに表示されます。

サーチ範囲

地雷や一部の敵の周囲に表示されます。この範囲内に入ると地雷が爆発したり、敵が襲ってきます。

トリップの行動と状態

持っているオーブ(P.9参照)の数

持っている弾の数

左がプラズマ弾、右がスタン弾です。

トリップの行動と状態

トリップに出した指示などに応じて、画面左下にトリップの現在の行動が表示されます。トリップが敵に攻撃されると、表示が赤くなります。また、トリップが敵に倒されるとゲームオーバーです。

DECOYゲージ

おとり(P.21参照)になる残り時間を表示します。時間の経過とともに回復し、全回復するとふたたびおとりの指示を出せるようになります。

EMPゲージ

トリップは敵に襲われるとEMPゲージをすべて消費して、EMPを使います。EMPを使うと、敵の動きが数秒間止まります。EMPゲージは、時間の経過とともに回復していきま

トリップの行動

トリップの現在の動きが表示されます。

シールドゲージとライフゲージ

シールドゲージはモンキーの盾の状態、ライフゲージはモンキーの体力を表します。ライフゲージがなくなるとゲームオーバーです。

シールドゲージ

敵の弾に当たるか、敵の近接攻撃をブロック(P.18参照)すると減ります。攻撃を受けずに一定時間が過ぎると回復していきま

ライフゲージ

●ライフゲージの減少と回復について

減る場合	回復させる方法
<ul style="list-style-type: none"> シールドゲージがない状態で敵の弾に当たる 敵の近接攻撃をブロックせずに受ける 炎に触れる 	<ul style="list-style-type: none"> ライフバックを取る コマンドメニューで回復してもらう(P.21参照) 自動的に少しずつ回復 ※トリップショップ(P.21参照)で強化後のみ

アイコンの見方

画面に表示されるアイコンは、以下のものがあります。

	ライフバックの位置です。		エネルギーセラムの位置です。		2人で使うものです。
	プラズマ弾の位置です。		目的地とそこまでの距離です。		ディックダウン(P.18参照)できる敵です。
	スタン弾の位置です。		1人で使う(P.14参照)ものです。		カウントが0になる前に倒さないと、増援を呼ぶ敵です。

アイテム

アイテムには以下の5つがあり、触れると手に入ります。

	ライフバック	ライフゲージがある程度回復します。		エネルギーセラム	トリップに回復してもらうときに使います。
	プラズマ弾	プラズマ弾を補給します。		オーブ	トリップショップで使うことができます。
	スタン弾	スタン弾を補給します。			

ACTIONS(1)

— アクション(1) —

柱や手すりなどに飛び移ったり、スタッフで敵を倒したりして先へ進んでください。
バシゴや障害物などの前では、できる行動と操作が表示されるので、参考にしましょう。

視点や照準の操作

右スティック

右スティックを倒すと、視点移動します。
また、敵の銃を持っているときや、左トリガーを引きつけてスタッフを構えているときは、右スティックで照準を動かせます。

※「OPTION」の「コントロール設定」で「Y軸反転」や「X軸反転」を「ON」にすると、上下操作や左右操作が反転します。



照準

この方向に弾を撃ちます。

移動

左スティック

左スティックを倒した方向に移動し、大きく倒すと走ります(一部、走れない場面があります)。また、柱や手すりなどにつかまっているときも、左スティックを倒している方向に移動できます。

障害物を乗り越える

左スティック+Aボタン

コンテナや段差などを乗り越えるときは、乗り越えたい方向に左スティックを倒しながらAボタンを押してください。

乗り越えられる高さであれば、手をかけたり、ジャンプして乗り越えます。

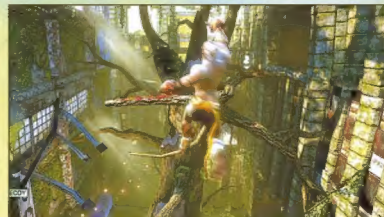


ジャンプ / 飛び移る

Aボタン / 左スティック+Aボタン

左スティックを倒さずにAボタンを押すと、その場でジャンプします。また、足場の端にいて、その先に足場があるときは、飛び移ることができます。飛び移る方向に左スティックを倒しながらAボタンを押してください。

つかまっている柱や手すりなどからほかの場所に飛び移るときも、同様に操作しましょう。
※足場の端で左スティックを倒しながらAボタンを押した場合は、下に降りる場合もあります。



つかめるものについて

モンキーは、以下のようなものをつかめます。柱や手すりは、光って自立しているので、見つけやすくなっています。

縦に延びる柱や手すり



つかまると上下に移動することができます。また、短いものであれば、Bボタンですばやく降ります。

横に延びる柱や手すり



つかまると左右に移動することができます。つかまったあと、その上に登れる場合もあります。

突起



壁などについている突起につかまったあとは、ほかの突起や柱に飛び移ると、先へ移動することができます。

崩れる柱や突起



つかまったあとに崩れそうになるものもあります。崩れて落ちてしまう前に移動しましょう。

ACTIONS(2)

— アクション(2) —

ハシゴの登り降り

Aボタン

ハシゴの前でAボタンを押すと、登ったり降りたりすることができます。

頭上の足場に登る

左スティック上+Aボタン

柱や手すりなどにつかまっているとき、頭上に足場があれば、登れる場合があります。

左スティックを上を倒しながらAボタンを押してください。



降りる

Bボタン

短い柱や手すりなどにつかまっているとき、Bボタンを押すとすばやく降ります。また、長いものにつかまっているときは、左スティックを下に倒しながらBボタンを押すと、すばやく降ります。

※下に足場や、つかまることができるものがない場合は、降りられません。

目の前のものを使う

Bボタン

レバーや特定の障害物の前でBボタンを押すと、レバーを操作したり、障害物を動かして先に進めるようになります。また、トリップが足場の端などから落ちそうになっているときは、引き上げられます。



トリップを背負う

Bボタン

トリップの近くでBボタンを押すと、トリップを背負うことができます。トリップを背負うと、トリップ1人では移動できない場所に連れていけるようになります。

背負っているときは柱や手すりなどをつかめなくなったり、回避(P.18参照)などの操作ができなくなるので注意してください。

※戦闘中など、一部の状況では背負えません。



トリップを下ろす

トリップを背負っているときにBボタンを押すと、トリップを下ろします。また、攻撃(P.16参照)やブロック(P.18参照)などを行うと、自動的に下ろします。

トリップを投げる

Aボタン

トリップを背負っているときに特定の場所でAボタンを押すと、トリップを離れた足場や、頭上の手すりなどに向かって投げます。



トリップを見る

LB

LBを押すとトリップを見て、その位置を確認できます。また、LBを押し続けると、コマンドメニュー(P.20参照)が表示され、トリップに指示を出すことができます。



ACTIONS(3)

— アクション(3) —

弱攻撃

Xボタン

Xボタンを押すと、スタッフを使ってすばやく攻撃を行います。
ボタンを連続で押すと、連続攻撃できます。

スタン攻撃

Xボタンを押し続け
てから離すと、敵を一
定時間止めることがで
きるスタン攻撃を行
います。スタン攻撃は、
敵のブロックを崩した
り、シールドを無効化
することもできます。



ブロック中の敵



シールドを持つ敵

これらの敵は、ブロックやシールドを無効化しない限り、弱攻撃や強攻撃でダメージを与えることができません。

強攻撃

Yボタン

Yボタンを押すと、スタッフを使って強力な攻撃を行います。
ボタンを連続で押すと、連続攻撃できます。

範囲攻撃

Xボタン+Aボタン

XボタンとAボタンを同時に押すと、周りを
なぎ払う攻撃ができます。

ダメージは与えられませんが、敵を吹き飛ばすことができます。



弾を撃つ

左トリガーを引きながら各種ボタン

弾の入手後は、左トリガーを引き続けると
照準が表示されるようになります。

照準の表示中にAボタン/Xボタン/Yボ
タン/RBのいずれかを押すか、右トリガーを
引くと、弾を撃ちます。



弾の切り替え 方向パッド左、右

弾には「プラズマ弾」と「スタン弾」の2種類があります。プラズマ弾を撃つときは方向パッド左、スタン弾を撃つときは方向パッド右を押して、使用する弾を切り替えてください。



プラズマ弾

敵にダメージ与
える弾です。



スタン弾

敵の動きを一定時
間止めます。また、
ブロックやシールド
を無効化します。

トリップショップで取得する攻撃

トリップショップ(P.21参照)で特定
のものを強化すると、以下の3つの攻
撃を使えるようになります。



乱れ打ち

敵に何度も攻撃を当てていくと、スタッフの光ります。スタッフの光っているときに
YボタンとBボタンを同時に押すと、スタッフを振り回して敵を連続で攻撃すること
ができます。ブロック中の敵やシールドを持つ敵にも効果があります。

カウンター

攻撃をブロックした直後にBボタンを押すと、カウンター攻撃を行います。

反転攻撃

回避(P.18参照)中にXボタンを押すと、反転して攻撃します。Xボタンを押すタイ
ミングによって、攻撃の種類が変わります。



ACTIONS(4)

— アクション(4) —

ブロック

右トリガー

右トリガーを引いている間は敵の攻撃をブロックして、ダメージを受けません。

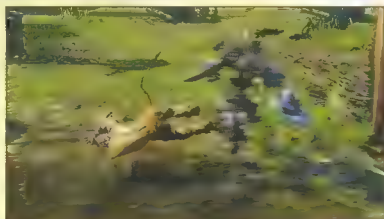
ただし、攻撃をブロックするたびにシールドゲージを消費し、シールドゲージがなくなるとブロックできなくなります。



回避

左スティック+Aボタン

左スティックを倒しながらAボタンを押すと、左スティックを倒している方向に転がって、敵の攻撃を回避することができます。



テイクダウン

Bボタン

特定の敵にある程度ダメージを与えてからBボタンを押すと、テイクダウンを行い、敵の銃を奪ったり、敵を捕まえることができます。



敵の銃を使う

ポットから銃を奪うと、Aボタン/Xボタン/Yボタン/RBのいずれかを押すか、右トリガーを引いて弾を撃てます。また、タレットから銃を奪った場合は、Xボタンを押すか、右トリガーを引いて弾を撃てます。なお、機銃を奪った場合は、左トリガーを引き続けている間、照準を拡大します。

銃の使用をやめるときは、Bボタンを押してください。

捕まえた敵を爆発させる

捕まえた敵は、Aボタン/Xボタンを押すと爆発させることができます。爆発にほかの敵を巻き込むと、一撃で倒すことができます。

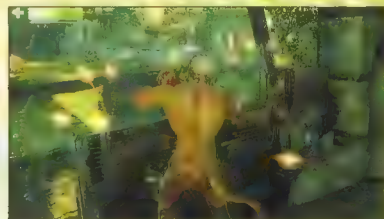
※ボタンを押さずにいると、一定時間後に自動的に爆発します。



敵の注意を引きつける

RB

RBを押すと、大声を出して敵の注意を引きつけます。敵の目や攻撃をトリップに向けたくないときに使ってください。



クラウドに乗る/降りる

右スティック ボタン

特定の場所で右スティック ボタンを押すと、クラウドと呼ばれる乗りもので移動できるようになります。クラウドに乗っている間は、左スティックで移動し、Aボタンでジャンプすることができます。降りるときは右スティック ボタンを押してください。



青いオーブ

ここを通るとクラウドが加速します。

COMMAND MENU

— コマンドメニュー —

ゲームを進めると、コマンドメニューを使ってトリップに移動やおとりなどの指示を出すことができます。また、状況によっては特別なメニューが表示されます。

コマンドメニューの表示と選択

LBを押して左スティック

コマンドメニューは、LBを押して続けると表示されます。最大4つのメニューが表示されるので、左スティックを倒して選んでください。

※選べるメニューはゲームを進めると増えていきます。

※状況によって選べないメニューもあります。



持っているエネルギーセラムの数

トリップへの指示

トリップに出せる指示は、基本的に以下の4つです。

移動

左スティック上

トリップを特定の場所に移動させたり、モンキーについてくるように指示します。



おとり

左スティック左

モンキーが敵から銃で狙われているときに使くと、一定時間トリップが銃撃を引きつけてくれます。使い始めるとDECOYゲージ(P.10参照)が減っていき、ゲージがなくなると終了です。なお、ゲージが満タンになると、ふたたび使えるようになります。

トリップショップ

左スティック下

集めたオーブを使い、攻撃方法やライフゲージなどの強化が行えます。強化したい種類→強化するものの順に選んでください。



回復

左スティック右

エネルギーセラムを1つ使い、モンキーのライフゲージを全回復します。

その他のコマンドメニュー

特定の場所では、コマンドメニューの一部が入れ替わります。以下はその一例です。



レバーの操作

左スティック左

近くのレバーを操作させて、足場を動かしてもらいます。

風車を止める

左スティック左

動いている風車を止めてもらいます。

風車を動かす

左スティック右

止まっている風車を動かしてもらいます。

STAFF CREDITS — スタッフクレジット —

Story

Alex Garland
Tameem Antoniades

Cast

Monkey.....Andy Serkis
Trip.....Lindsey Shaw
Pigsy.....Richard Ridings

Music

Nitin Sawhney

Dramatic Direction

Andy Serkis
Tameem Antoniades

Created by Ninja Theory Ltd

Development Director

Nina Kristensen

Technical Director

Mike Ball

Creative Director

Tameem Antoniades

Head of Production

Mat Hart

Art Directors

Stuart Adcock
Alessandro "Talex" Taihi

Production

Rupert Brooker
Laura Kippax
Giles Hammond
Simon Belton
Chris Rowe

Design

Mark Davies
SaiTong Man
Stephen Stanyon
Toby Woolley
Rogério Silva
Peter Field
Giles Coope
Alex Garland

Technical Design

Robert Hale
Neil Irving
Phil Busuttil

Game Programming

John Lusty
Marc Fascia
Roger Bennett

Tom McKeown

Alison Shaw
Loong-Wai Ding
Joep Moritz
Hussein Elgridly
Robert Millar
Danielle Cheah

Core Technology

Wil Driver
Andrew Vidler
Harvey Cotton
Gavin Costello
Henry Falconer
Craig Powell
Martin Bunker
Fabio Polimeni

Tools Programming

Vincent van Moppes
Oliver Wennell

Animation

Guy Midgely
Almudena Soria
Ricky Wood
Kirill Spiridonov
James Stevenson
Tom Bailey
James Marijeanne
Siow yaw Liew
Francesco Sternativo
Alex Antoniades
Chris Goodall

Character Art

Benjamin Flynn
Claire Blustin
Jean-Baptiste Ferder
Patrick Harboun

Environment Art

Jim Waters
Dan Attwell
Chris Rundell
Aaron McElligott
Jonathan Whicher
Martin Majzel
Jon Millidge
Carolina Jesus
Robin Hansson

Technical Art

Kieran Reed
Matt Stoneham
Yaser Hussain
Mickaëlle Ruckert
Espen Sogn
Peter Whiting

Audio

Tom Colvin
Darren Lambourne
Matthew McCamley
Jomo Kangethe

QA

Rob den Dekker
Michael Bunning
David Thatcher
David Pajak
Mikael Boateng
Rebecca McCarthy
Sam Mills

IT Support

Chris Belton
Simon Bailey

Studio Support

Elise Fielder
Donna Day
Kelly-Ann Hogger
Ruth Taylor

Special Thanks

Alex Dawson
Alexis Musgrave
Andre Auguste
Chris Challis
Christopher Pedersen
Damien Bird
Dan Whatts
Dave Sullivan
DDM
Dean James
Geoff Scott
Giuliano Maciocci
Guy DeWoolfson
Hakka
Helen Mason
Ilia Nadyrbayev
James Gibbs
Jamie Grant
Jez San OBE
Joe Bardwell
Jorgen Kristensen
Malcolm Davis
Marta Seguro Lopez
Mary Goodden
Matthew Fidler
Omar Qureshi
Peter Andic
Rachel Senior
Richard Drury
Sam Obasa
Thomas Crawford
Tim Adcock
Zoe O'Shea

Finally, our extra special thanks to all our friends and families that have supported us throughout this project!

**NAMCO BANDAI Games
America Inc.**

President & CEO

Genichi Ito

Executive VP & COO

Makoto Iwai

Executive VP & CFO

Shuji Nakata

SVP, Product Development

Roger Hector

**General Manager,
Product Development**
Graeme Bayless

Executive Producer

Matthew Guzenda

Senior Producer

Rick White

Associate Producer

Ryan Adza

Sr. Technical Director

Russel Shiffer

Sr. Art Director

Hoang Nguyen

Development Director

Gordon Fong

VP, Online Development

Robert Stevens

SVP, Marketing & Sales

Catherine Fowler

Director of Marketing and Public Relations

Todd Thorson

Brand Manager

Laili Bosma

Sr. Public Relations Manager

Arne Cual-Pedroso

Public Relations Manager

Alicia Kim

VP of Sales

Sue Taigen

National Sales Manager

Terry Carlson

NBGA Sales Team

Legal Counsel

Janna Smith

Associate Attorney

Martin Nguyen

Sr. Director of Finance

Myrna Dobron

Director of Operations

Tad Hirabayashi

Sr. Operations Manager

Jennifer Tersigni

QA Manager

Mike Peterson

CQC Supervisor

Damon Bernal

CQC Lead

David Moya

Project Coordinator

Jesse Mejia

Department Coordinator

Tereza "T" Siegel

Senior QA Lead

Jhune De La Cruz

QA Assistant Lead

Cameo Winingar

QA Testers

Alex Wagner
Beau Van Lawick
Ben Fuller
Brett Vickers
Charlie LeMasters
Charles Calland
Daren Lim
David Humbert
Dennison Maggard
Eric Preza
Eric Sawi
James Cho
Jimmy Tran
Jonard La Rosa
Josh Aguiar
Josh Glover
Lisa Radocchia
Nathan Schmidt
Nick Lemon
Percival Daluz
Sean Edwards
Shawn Watson
Troy Gunsallus

CQC Analysts

Greg Anderson
Saiho Kwan
Thomson Tan
Gary Yamashita
Konstantin Yavichev
Sharon Marmito

CS Lead

Jesus Barragan

Customer Service

Brian Ellak
Vilma Valdez

Special Thanks

Ted "Edward" Fitzgerald
Dennis Lee
Ken Mah
James Helissen
Zack Karlsson
Deborah Kirkham
Dan Tovar
Robert Johnson
Jim Ngui
Tomomi Takahashi
Michael Evans
Hiroyuki Kobota
Justin Bailey
Matt Eskew

**Published by NAMCO BANDAI
Games Inc.**

President & Representative Director

Shukuo Ishikawa

Vice President & Representative Director

Shin Unozawa

Director & Group Executive - Development Studio

Hajime Nakatani

Senior Executive Officer & General Manager - Studio 1

Tadashi Fukumoto

Global R&D Strategy Department

General Manager

Takefumi Hyodo

Assistant Manager

Jun Toyota

Producer

James Vance

**Game Design Consultant -
Strike Team**
Hirofumi Motoyama

Marketing Coordinator
Hidetoshi Nakatsukasa

**Product Management
Department**

Manager
Takayuki Shindo

Producer
Koutaro Usui

**CS Global Business Strategy
Department - Publisher
Relations Section**

Noriko Ichikawa
Youngmi Ahn
Shintaro Noda

**Quality Assurance Department
- CS Software Quality
Assurance Section**

Assistant Manager
Ryo Tanaka

Quality Assurance Leads
Ryuta Sano
Masahito Kikuta
Tadahiro Ito

Additional Providers

Audio
High Score Productions Ltd

Concept Art
David Brouchard

Editing
Andrew MacRitchies

Front End Design
Atomhawk Design Ltd

Ingame posters
Dario Pittaluga

Photos
Getty Images

Photos
Suzanne Middlemass

Speech Synthesis
Phonetic Arts

**Dramatic Performance
Capture**
House of Moves

Foley
Play it by Ear Audio
C5 Sound Crew NYC

Additional Voice Actors
Ryan MacCluskey
Laurel Lefkow
Demetri Goritsas
Nathan Osgood
Morven Christie
Rupert Evans

**Additional Motion Capture
Actors**

Lindsey Broad
Ricky Wood
Slowyaw Liew
Mickaëlle Ruckert
Kirill Spiridonov
Guy Midgley
Almudena Soria
Francesco Sternativo

House of Moves

VP of Production
Brian Rausch

Executive Producer
Scott Gagala

Post Production Manager
Amy Calcote

Technical Supervisor
DJ Hauck

Stage Manager
Andre Lopez

Studio Lead
Troy Reynolds

Video
Nikola Dupkanic
Tommy Longo
Justin Woiwode

Camera Operators
Oliver Fitzgerald
Alex Gaynor
Jesse Crusing
Elisha Christian
Dean Hayasaka

Animation
Eric LaShelle
Ian Lang
James Lipscomb
Julian Palacios
Mahyar "Mool" Sadri
Randy Wilson
Ryan Torrey

**Motion Capture
Animation**
Aaron Lambert
Ian Farley
Sean Sterling

Motion Capture Artists
Adam Lelins
Charles Searight
Rachel Swavely
Sarah Taylor
Tony Vogel
Wesley Welcomer

Post Production Coordinators
Joel Kling
Paul Alexiou
Teresa Porter

Production Sound Mixer
Lee Ascher

Sound Utility
Mick Davies

Associate Producer
Colleen Crosby

Line Producer
Katie Gravette

Production Assistant
Jessi Williams

Lead Character TD
Corey_Messer

Technical Lead
Paige Young

Pipeline TD
Karl Diaz

Lead Motion Capture Tracker
Josh Hutchins

Motion Capture QA
Dan Camp

**Play it by Ear Audio /
C5 Sound Crew NYC**

**Lead Sound Designer /
Supervisor**
Allan Zaleski

5.1 Mixer / Sound Designer
Paul Urmsom

Sound Designers
Rusty Dunn
Mark Filip
Paul Hsu

Foley Supervisor
Jen Ralston

Foley Editor
Lawrence Herman

Foley Artist
Marko Costanzo

Sound FX Recordist
Bill Karalis

Facilities
C5 INC NYC
Play it by Ear Audio

All music composed, programmed, orchestrated and produced by Nitin Sawhney. Recorded and mixed at The Dairy, London. Mixing, Engineering & Editing Dean Barratt. Assistant Studio Engineers Jeremy Lampard & Reuben Hollebon. Executive Assistant to Nitin Sawhney Tina Arena

Portions © 2010, Xiph.Org Foundation
Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- Neither the name of the Xiph.org Foundation nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE FOUNDATION OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The typefaces included herein are developed by DynaComware.

Motion capture data provided under license by VICON House of Moves, Inc. All Rights Reserved

This game uses NaturalMotion animation technology

Speex Copyright 2002-2003, Jean-Marc Valin/Xiph.Org Foundation. Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

Powered by Wwise © 2006 - 2010 Audiokinetic Inc. All rights reserved

"Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2010, EPIC Games, Inc. All rights reserved."

"Unreal® is a registered trademark of EPIC Games, Inc."

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc.

Additional cello
Ian Burdge

Additional violin
Samy Bishai

Vocals
Tina Grace

City of Prague Philharmonic Orchestra
Recorded at Smeky Music Studios, Prague.
Conductor Stephen Hussey. Additional Orchestral voicing, score editing, copying & parts preparation Stephen Hussey & Michael Ford. Concert Master Lucie Svehlova. Translator Stanja Vomackova. Recording Engineer Jan Holzer. Music Contractor and Orchestral Supervision James Fitzpatrick (Tadlow Music)
Additional strings recorded at The Dairy, London - Leader & Conductor Stephen Hussey.

ばんしんしょうひん かん しよう そう せ こしやう と あ
本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 [電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00 (土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番 (03) をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO)

ばんしんしょうひん
本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構 (CERO) の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております (「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です)。—— 以下、年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンについて説明いたします。

- ・ **年齢区分マーク**：審査結果に基づき、年齢区分を以下の5区分で表示しています。

商品パッケージ表面に1区分のみ表示されています。



- ・ **コンテンツアイコン**：以下の9種類で、対象年齢を決定した根拠となる表現を示しています。

商品パッケージの裏面に表示されています (「A」区分以外は必ず表示しています)。



※ 上記マーク、及びアイコンは、本商品の内容を説明しているものではありません。本商品の年齢区分マーク、及びコンテンツアイコンは、パッケージの表面、及び裏面にてご確認ください。

レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。

<http://www.cero.jp/>

(e-mail) info@cero.jp

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。